



Produção de Personagem

Nessa aula discutiremos sobre o processo de criação de personagens

Um fluxo de trabalho adotado para criação de personagens é conhecido com modelagem High Poly. Esse modo de trabalho permite criar personagens com um grau de detalhes muito elevado.

A primeira etapa desse processo é a Escultura Digital. É uma técnica de modelagem que utiliza softwares específicos que se aproximam muito do processo de escultura tradicional. Esses softwares tratam o objeto 3D como uma massa de modelar, argila ou barro. Como o conhecimento e treinamento em escultura o artista pode esculpir apenas cuidando do visual do modelo, sem ter a preocupação com a topologia. O resultado final é um modelo com uma altíssima quantidade de polígonos, o nome "High Poly" vem daí.

Uma vez finalizada a escultura, é necessário criar uma versão "Low Poly" do modelo, essa etapa do processo é denominada retopologia. Utilizando-se do modelo "High Poly" é criado um modelo "Low Poly". Os principais objetivos dessa etapa é a redução de polígonos e topologia visando a animação.

Deve-se então fazer o mapeamento UV do modelo "Low Poly", esse passo do processo será necessário nas próximas etapas.

Com o mapeamento de UVs do modelo "Low Poly" realizado, é possível fazer o chamado "Bake", que vai transferir os detalhes do modelo "High Poly" para o novo modelo "Low Poly". Com isso é possível extrair os mapas de texturas, como por exemplo o "Normal Map". Esse mapa irá criar a ilusão de detalhes r modelo "Low Poly"

A última etapa do processo é a texturização do modelo "Low Poly". Normalmente ela é realizada em um software de pintura 3D.

Atividade extra

Assistir apresentação Gnomon: The Characters of God of War ft. Rafael Grassetti & Dela Longfish
(https://youtu.be/XPdFkm1xLaI)

Referência Bibliográfica

FLIPPEDNORMALS, Sculpting THANOS in 11 Minutes, 2 de mar de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/cT3LNee9CzU>, Acesso em 18 de nov de 2020

FLIPPEDNORMALS, How To Retopo a Full Character Timelapse, 16 de jul de 2019. Disponível em: <https://youtu.be/nOw-OHejmq8>, Acesso em 18 de nov de 2020

SUPERGIANT GAMES, Inside Hades - 3D Modeling & Rigging, 20 de out de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/cYJ6d1ifSqA>, Acesso em 18 de nov de 2020

Ir para exercício